Orê



MAGO SIMON

VISIT...

LANZAROTE Caliente.COM

Orê



MAGO SIMON

Orê



MAGO SIMON

Erê reside no ponto exato entre a consciência da pessoa e a inconsciência do orixá. É por meio do Erê que o Orixá expressa sua vontade, que o noviço aprende as coisas fundamentais do candomblé, como as danças e os ritos específicos de seu Orixá.

A palavra erê vem do iorubá, erê, que significa "brincar". Daí a expressão siré que significa "fazer brincadeiras". A palavra iré em iorubá significa "boa ação ou favor". O Ere (não confundir com criança que em iorubá é omodé) aparece instantaneamente logo após o transe do orixá, ou seja, o Erê é o intermediário entre o iniciado e o orixá. Durante o ritual de iniciação, o Erê é de suma importância pois é o Erê que muitas das vezes trará as várias mensagens do orixá do recém-iniciado.

O Erê é às vezes confundido com ibeji, que na verdade é a inconsciência do novo omon-orixá, pois o Erê é o responsável por muita coisa e ritos passados durante o período de reclusão. O Erê conhece todas as preocupações do iyawo, também, aí chamado de omon-tú ou "criança-nova". O comportamento do iniciado em estado de "Erê" é mais influenciado por certos aspectos de sua personalidade, que pelo caráter rígido e convencional atribuído a seu orixá. Após o ritual do orúko, ou seja, nome de iyawo segue-se um novo ritual, ou o reaprendizado das coisas chamado panã.

No Brasil:

Existe uma confusão latente entre Ibeji e os Erês. É evidente que há uma relação, mas não se trata da mesma entidade, confundindo até mesmo como orixá. Ibeji são divindades gêmeas, sendo costumeiramente sincretizadas aos santos gêmeos católicos Cosme e Damião.

Por serem gêmeos, são associados ao princípio da dualidade; por serem crianças, são ligados a tudo que se inicia e brota: a nascente de um rio, o nascimento dos seres humanos, o germinar das plantas etc.

Seus filhos são pessoas com temperamento infantil, jovialmente inconsequente: nunca deixam de ter dentro de si a criança que já foram. Costumam ser brincalhonas, sorridentes,

irrequietas, tudo enfim que se possa associar ao comportamento típico infantil. Muito dependentes nos relacionamentos amorosos e emocionais em geral, podem então revelar-se teimosamente obstinados e possessivos. Ao mesmo tempo, sua leveza perante a vida se revela no seu eterno rosto de criança e no seu modo ágil de se movimentar, sua dificuldade em permanecer muito tempo sentado, extravasando energia.

Podem apresentar bruscas variações de temperamento, e certa tendência a simplificar as coisas, especialmente em termos emocionais, reduzindo, à vezes, o comportamento complexo das pessoas que estão em torno de si a princípios simplistas como "gosta de mim" ou "não gosta de mim". Isso pode fazer com que se magoem e se decepcionem com certa facilidade. Ao mesmo tempo, suas tristezas e sofrimentos tendem a desaparecer com facilidade, sem deixar grandes marcas. Como as crianças em geral, gostam de estar no meio de muita gente, das atividades esportivas, sociais e das festas.

A grande cerimônia dedicada a Ibeji acontece a 27 de setembro, dia de Cosme e Damião, quando comidas como caruru, vatapá, bolinhos, doces, balas (associadas às crianças, portanto) são oferecidas tanto a eles como aos frequentadores dos terreiros.

Ibeji, na nação Queto, ou Vunje, nas nações Angola e Congo. É a divindade da brincadeira, da alegria; sua regência está ligada à infância. Ibeji está presente em todos os rituais do Candomblé pois, assim como Exu, se não for bem cuidado pode atrapalhar os trabalhos com suas brincadeiras infantis, desvirtuando a concentração dos membros de uma Casa de Santo.

É a divindade que rege a alegria, a inocência, a ingenuidade da criança. Sua determinação é tomar conta do bebê até a adolescência, independente do orixá que a criança carrega. Ibeji é tudo de bom, belo e puro que existe; uma criança pode nos mostrar seu sorriso, sua alegria, sua felicidade, seu engatinhar, falar, seus olhos brilhantes.

Na natureza, a beleza do canto dos pássaros, nas evoluções durante o voo das aves, na beleza e perfume das flores. A criança que temos dentro de nós, as recordações da infância. Feche os olhos e lembre-se de uma felicidade, de uma

travessura e você estará vivendo ou revivendo uma lenda dessa divindade. Pois tudo aquilo de bom que nos aconteceu em nossa infância, foi regido, gerado e administrado por Ibeji. Portanto, ele já viveu todas as felicidades e travessuras que todos nós, seres humanos, vivemos.

A palavra Eré vem do iorubá iré, que significa "brincadeira, divertimento". Daí a expressão siré, que significa "fazer brincadeiras". O Ere (não confundir com "criança", que, em iorubá, é omodé) é o intermediário entre o iniciado e o orixá. Durante o ritual de iniciação, o Ere é de suma importância, pois é o Ere que, muitas vezes, trará as várias mensagens do orixá do iniciado, enquanto o orixá não tiver recebido o seu axé de fala (após esse ritual, o orixá poderá falar normalmente). O Ere também pode fazer e ajudar nas tarefas do Ile Axe quando manifestado, em certas ocasiões.

O Ere, na verdade, é a inconsciência do novo omon-orixá, pois o Ere é o responsável por muita coisa e ritos passados durante o período de reclusão. O Ere conhece todas as preocupações do iaô (filho), também aí chamado de omon-tú ou "criança-nova". O comportamento do iniciado em estado de Ere é mais influenciado por certos aspectos de sua personalidade que pelo caráter rígido e convencional atribuído a seu orixá. Após o ritual do Oruncó, ou seja, nome de iaô, segue-se um novo ritual, ou o reaprendizado das coisas, chamado panã.

Saudação: Salve a Ibejada

AMERINDIA: TUPI - Divindade ou "deus" do Fogo = Erê OU MITÃ - Divindade criança = Ibeji;

Saudação - Oni Beijada!

Sincretismo - São Cosme e Damião

Festa - 27 de Setembro, 1 de Junho

Dia de Culto - Domingo

Símbolos - Geméos, duas cabaças-gémeas

Cores - Todas as cores, excepto o preto

Número - 2

Bebida - Guaraná, água mineral, sumos(s/gás), leite, água de coco

Comida - Amalá, caruru, cocada, cuscuz, papas, frutas doces, doces

Elemento - Ar

Ervas - Erva-doce, arruda, alecrim, alfazema

Flores - Toda e qualquer flor sem espinhos

Animais - Passarinhos e todas as crias animais

Quizilas - Assobio e morte

Local de Oferta - Nascer dos rios, jardins floridos, parques infantis

Domínio - Senhores da dualidade, da alegria, da infância, do crescimento e formação de tudo o que é novo

1. Erê
    1. Erê